Что вас ждёт, если у вас всё получится? Если вы сохраните свою жизнь и личность? Прежде всего, деньги, но не только они. Вы станете легендой. Вы войдёте в зал славы наравне с лучшими из бегущих. Дирк Монтгомери. Быстрый Джек. Салли Цун. Бандит-с-Улыбкой. Вы станете одним из тех, кто проживёт жизнь свободно, по-своему, да ещё и небедно. Одним из тех, кто возьмёт от Шестого мира всё, что сможет.

Станете… если заплатите цену.

БОЛЬШАЯ ДЕСЯТКА

Зачастую именно они вам платят, потому нужно знать, кто есть кто.

«АРЕС МАКРОТЕКНОЛОДЖИ»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 9
Слоган: «Мы делаем мир безопаснее»
Статус: AAA, публичная корпорация
Штаб-квартира: Детройт, СКАШ
Генеральный директор: Демьен Найт
Чем известна: производит ваши любимые пушки, арестовывает вас за стрельбу из ваших любимых пушек.

«АЦТЕКНОЛОДЖИ»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 4
Слоган: «Вместе в лучшее завтра»
Статус: AAA, частная корпорация
Штаб-квартира: Теночтитлан, Ацтлан
Генеральный директор: Флавия де ла Роза
Чем известна: имеет превосходный пиар, продаёт разогреваемые буррито во всём мире. Чрезмерно жестока, не чурается магии крови, но об этом знают лишь немногие (и без вести пропавшие).

«ГРУППА ГОРИЗОНТ»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 10
Слоган: «Читаем ваши мысли»
Статус: AAA, частная корпорация
Штаб-квартира: Лос-Анджелес, Корпоративный совет Пуэбло
Генеральный директор: Гэри Клайн
Чем известна: владеет вашими любимыми 3D-шоу, музыкой, нелегальными бунраку с персоналом, похожим на ваших обожаемых звёзд.

«ЗЕДЕР-КРУПП ХЭВИ ИНДАСТРИЗ»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 2
Слоган: «На шаг впереди»
Статус: AAA, частная корпорация
Штаб-квартира: Нью-Эссен, Союзные Штаты Германии
Генеральный директор: Лофвир

«КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ РЕНРАКУ»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 3
Слоган: «Позвольте служить вам»
Статус: AAA, публичная корпорация
Штаб-квартира: Тиба, Японская империя
Генеральный директор: Инадзо Анэки (в статусе почётного директора)
Чем известна: обладатель огромной усечённой пирамиды в центре города, которая захватывает дух каждый раз, когда вы проезжаете мимо. Ну, и компьютеры.

«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ МИЦУХАМА»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 1
Слоган: «Мицухама — это будущее»
Статус: AAA, публичная корпорация
Штаб-квартира: Киото, Японская империя
Генеральный директор: Тосиро Мицухама
Чем известна: вызывает то самое чувство страха, когда вы слышите холодное, бездушное «зона безопасности Мицухама».

«КОРПОРАЦИЯ ЭВО»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 7
Слоган: «Прими эволюцию»
Статус: AAA, публичная корпорация
Штаб-квартира: Владивосток, Россия
Генеральный директор: Исил
Чем известна: рекламирует себя из каждого утюга, напоминая вам, что вы недостаточно круты без их аугментаций.

«СИАВАСЭ КОРПОРЕЙШЕН»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 5
Слоган: «Повышая стандарты»
Статус: AAA, публичная корпорация
Штаб-квартира: Осака, Японская империя
Генеральный директор: Тадаши Сиавасэ
Чем известна: пытается вступить в такой же симбиоз с Японской империей, как у «Ацтекнолоджи» с Ацтланом.

«СПИНРАД ГЛОБАЛ»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 8
Слоган: «Во имя лучшей жизни»
Статус: AAA, частная корпорация
Штаб-квартира: Лиссабон, Португалия
Генеральный директор: Джонни Спинрад
Чем известна: их директор получает исковые заявления на отцовство, даже когда прыгает с парашютом.

SHADOWRUN®

ВВЕДЕНИЕ ВО ВСЕЛЕННУЮ ШЕСТОГО МИРА

Первое правило Шестого мира — вас убьёт то, чего вы не ожидаете. Как, впрочем, и то, чего вы ждёте. Проще говоря, всё что угодно хочет и может прикончить вас.

Как с любым законом жизни, знать его недостаточно: чтобы выжить, нужно уметь его обходить. Для этого вы должны понять, что представляет собой Шестой мир, изучить его историю и постичь иерархию, в которой власть имущие презрительно взирают на копошащихся внизу металюдишек.

У ВСЕГО ЕСТЬ ЦЕНА

Прочитайте это ещё раз. И ещё раз. Запомнили? Хорошо. Если усвоите хотя бы этот урок – всё уже не зря, и вы знаете кое-что ценное об этом мире. Мире, где на вершине каждой кучи кто-нибудь да восседает. У корпорации есть исполнительный директор, у правительства — премьер-министр, у банды — вожак, или главарь, или главный по вышибанию мозгов, как только их не называют. Даже у старой помойки и ржавой развалюхи без колёс есть свой властитель — юродивый по кличке Крыстул, который разогнал отсюда прочий сброд. Каждый из них заплатил свою цену за то, чтобы оказаться на вершине. А раз мы говорим о цене, то нужно поговорить и о том, что вам придётся отдать, чтобы выбиться вперёд.

МАГИЯ: МОГУЩЕСТВО ЦЕНОЙ РАЗУМА

В 2011 году магия вернулась в мир, и появились Пробуждённые: те, кто по воле случая получили способность управлять особой вездесущей энергией — маной. Пока весь мир пребывал в недоумении, Пробуждённые изобретали всё новые и новые заклинания, в которых увидели для себя пропуск в мир уникальных возможностей. Оказалось, что при должном усердии можно научиться поджигать воздух или заставлять людей делать то, чего Пробуждённым. Им тоже бывает нелегко: заклинания истощают разум и организм, а у некоторых от магии так вообще поехала крыша. Это — их цена, и они рады её заплатить.

КОРПОРАЦИИ: БОГАТСТВО ЦЕНОЙ ЛИЧНОСТИ

В Шестом мире многое течёт и меняется, но только не корпорации. Они неизменно следуют законам, по которым место под солнцем уготовано только сильнейшим. Разумеется, их могущество обладает юридической базой, которую, за неимением времени на лекции, можно выразить одним словом: экстратерриториальность. Согласно этому принципу, корпорация обладает эксклюзивным правом делать всё, что ей заблагорассудится, на подконтрольных территориях. Крупнейшие корпорации давно мечтали об экстратерриториальном статусе и стремились к нему, продавливая политиков. Когда те, наконец, уступили, корпорации, будто свихнувшись, вцепились друг другу в глотки. Но со временем исполнительные директора поняли, что их прибыль только страдает, и разжали когти… чтобы вцепиться в глотки народа.

Но заметьте, не у каждой корпорации есть экстратерриториальный статус. Чтобы в этом разобраться, стоит сначала узнать о Корпоративном Совете — организации, созданной главами мегакорпораций для прекращения междоусобных войн, раздирающих на части малые «независимые» государства. Иногда про Совет говорят, что это лишь марионеточный орган влияния крупнейших корпораций… так это или не так, со своей функцией — сдерживать открытый военный конфликт — он, как правило, справляется. И на том спасибо.

Также Корпоративный Совет учредил что-то вроде иерархии корпораций. В первой десятке этого рейтинга — самые могущественные корпорации мира. И это не метафора огромного богатства: они имеют реальную силу и власть. Представьте круп-

АУГМЕНТАЦИИ: СОВЕРШЕНСТВО ЦЕНОЙ ЕСТЕСТВЕННОСТИ

Каждую клетку вашего тела — от мышечной ткани до нервных окончаний — можно заменить на улучшенную синтетическую альтернативу. Думаете, у вас реакция мангуста? Благодаря искусственной нервной системе вы станете ещё быстрее. Думаете, у вас сила быка? Заплатите, и специально для вас в лаборатории вырастят такие мышцы, что вы сможете поднять того самого быка одной рукой. Думаете, вы очаровательны? Установите диспенсеры особых феромонов, и собеседники начнут таять от вашего взгляда и поддакивать вашим словам.

И это только цветочки. Люди делают с собой такое, что даже представить сложно: например, вживляют броню прямо под кожу или укрепляют кости металлом. Вы можете сделать свои органы чувств острее, а мышление — быстрее. Вам не придётся запоминать номера, имена и даты: любую информацию вам загрузят прямо в мозг. Любую часть тела можно заменить или улучшить; сделать руки сильнее, а ноги быстрее; вживить тайники или мини-пистолеты прямо под кожу. И всё это выглядит так естественно, что сразу и не скажешь, какие у вас аугментации и сколько их.

Разумеется, у всего этого есть цена. И, как вы понимаете, речь не только о нюйенах. Как бы ни выглядела аугментация, какие эволюционные преимущества она бы ни давала — это всё-таки инородное тело. Аугментации возвращают надежду инвалидам и придают уверенность слабым, но хорошего должно быть в меру. Те, кто увлекаются ими, часто упускают момент, когда теряют индивидуальность. Чем больше в человеке кремния, пластика и металла, тем сильнее он похож на аморфную кучу инородных материалов, утратившую представление о себе. Так что ставьте аугментации на свой страх и риск и не забывайте, что за каждое новое улучшение вы жертвуете частичкой своей сущности.

БЕГУЩИЕ: СОПРОТИВЛЕНИЕ ЦЕНОЙ ЖИЗНИ

Мегакорпорациям выгодно, чтобы население планеты оставалось послушным и работоспособным. Люди строят комплексы, производят и перевозят товары — в общем, жертвуют ради корпораций всем, чтобы получить от работодателей заветные нюйены, а затем просадить их в фирменных магазинах и развлекательных центрах корпораций и радоваться успешным тратам. В Шестом мире метачеловечество — это овцы, с которых можно стричь шерсть на протяжении всей их безрадостной жизни.

Но есть и другие. Есть те, кто сказал «нет».

Мы те, кто не согласен впрягаться и горбатиться на благо корпораций. Они владеют практически всем, но только не нами. Мы берёмся за такие дела, которые корпорации не готовы доверить своим сотрудникам: шпионим и крадём, занимаемся саботажем и диверсией, а если придётся — и заказным убийством. Вот так мы и выживаем. Отчасти нам всё ещё приходится танцевать под корпоративную дудку. Но если мы будем жить правильно и оттачивать свои навыки, мы сможем стать лучшими в своём деле и получать достойную оплату. Тогда, возможно, вместо того, чтобы быть одними из нас, барахтаясь под пятами могущественных, мы сможем стать одними из них и переделать хотя бы часть мира под себя.

РИСК — БЛАГОРОДНОЕ ДЕЛО

Чтобы выжить, нам нужно постоянно искать работу. К счастью, её просто немерено, всегда есть из чего выбрать. Гонорары солидные, но только вам решать, покрывают ли они все риски. Ведь рано или поздно вы можете получить шрам от пули, которая чуть не убьёт вас. Или обеспечить себе боль в суставе до конца жизни, неудачно упав с мотоцикла. Или остаться без руки после неудачного взрыва и не зарабатывать достаточно для киберруки. Или попасться патрульным программам в Матрице, которые вам поджарят мозги. И это только проблемы с телом. Вас будут обманывать, предавать и кидать. Один друг вонзит вам нож в спину, другой — истечёт кровью на ваших руках. Эта жизнь полна немыслимых и неожиданных испытаний… но вы хотя бы выбрали её добровольно.

ПОВОРОТНЫЕ МОМЕНТЫ ИСТОРИИ

Представьте, что вас в переулке подстерегает молодой, неопрятный, несуразный панк. Он пытается взять вас «на понт», сквернословит, нервно сжимая в потной ладони нож. И вам кажется, что, если заглянуть в прошлое этого жалкого уродца, вы поймёте, как он опустился до такой жизни.

Так вот, наш мир — этот самый панк. Загляните в его прошлое и узнайте его получше.

2000 — Верховный суд США принимает печально известное решение по делу «Сиавасэ». По этому судебному постановлению транснациональные корпорации получают такие же права, как суверенные правительства. Завершается эпоха национальных государств как ведущих акторов глобальной политики.

2001 — правительство США внезапно вспоминает, что слишком уж щадяще угнетало коренных американцев последние два века, и открывает доступ мегакорпорациям к ресурсам резерваций. Так называемая «ресурсная гонка» приводит к беспорядкам и мятежам, которые повлекут самые неожиданные последствия.

2010 — в Нью-Дели, Индия, происходят первые случаи заболевания вирусным токсическим аллергическим синдромом (ВИТАС). Вирус уничтожает четверть населения планеты.

2011 — происходит Пробуждение. Люди открывают в себе магические способности. Рождаются дети, похожие на легендарных эльфов и дварфов. Над миром простираются крылья драконов. Люди узнают, что мир гораздо более загадочен и удивителен, чем они привыкли думать.

2018 — годом ранее шаманы коренных народов Америки совершили ритуал под названием Великий танец духов, из-за чего по всему миру происходили природные катаклизмы: землетрясения и извержения вулканов. В свете этих событий США и Канада заключают Денверское соглашение, передавая обширные территории индейским племенам. Те, в свою очередь, образуют ряд штатов: Коренные нации Америки.

2021 — происходит гоблинизация: ряд мутаций, в результате которых одни взрослые люди превращаются в орков, а другие — в троллей (а в дальнейшем возникают и другие формы). Новые расы вызвали у остальных страх и ненависть, которые со временем переросли в напряжение и отторжение. Впрочем, некоторые сохранили в себе только ненависть. Дварфы, эльфы, тролли и орки получили единое название — металюди.

2029 — глобальная цифровая виртуальная сеть, известная как Матрица, даёт сбой. Хотя это правильнее назвать полным коллапсом. Вирус, ответственный за это происшествие, ловили несколько лет. Благодаря этим событиям стали возможны нынешние кибервойны.

2030 — США и Канада, уступившие огромные территории

2039 — ксенофобия по отношению к эльфам, дварфам, оркам и троллям (особенно к двум последним группам) выливается в Ночь ярости: волну преследований металюдей, прокатившуюся по всему миру. Глубокие шрамы, оставленные той ночью, даже сорок лет спустя всё ещё свежи.

2055 — шаманский культ, ставший известным как «Всеобщее братство», призывает духов насекомых, которые мгновенно, словно саранча, начинают распространяться по Чикаго. Карантинные меры оказываются бесполезны, и тогда корпорация «Арес» сбрасывает на город ядерную бомбу. Вторжение духов, полное беззаконие и ядерное пепелище превратили центр Чикаго в зону отчуждения.

2057 — граждане СКАШ в едином порыве выбирают президентом... дракона Дункельцана. Дункельцан с его гуманистическими идеалами задерживается на посту всего лишь на десять с половиной часов: в тот же день лимузин с ним в человеческом обличии взрывают неизвестные. Над местом этого самого громкого убийства в истории мира долгие годы сохранялся астральный разлом.

2061 — мимо Земли пролетает комета Галлея, вызывая очередное потрясение: внезапное необъяснимое рецессивное генетическое проявление (ВНРГП). Люди и металюди по всему миру приобретают особенности и черты животных. Через астральный разлом, оставшийся после гибели Дункельцана, появляется новый дракон — Призрачный странник, который селится в Денвере и становится местным тираном. Наконец, планета добавляет забот в виде ураганов, извержений и землетрясений.

2064 — происходит Второй сбой Матрицы, ставший непредвиденным следствием стечения сразу нескольких факторов: первичное публичное размещение крупных корпораций, свихнувшийся искусственный интеллект, теракты террористической организации «Зимняя ночь». Создаётся новая Матрица, в которую можно зайти по беспроводной сети из любой точки мира. В то же время появляются техноманты — умельцы, способные зайти в Матрицу усилием разума. Не все готовы к подобным переменам.

2075 — активистка и филантроп Даниэлла де ла Мар убеждает весь мир в том, что уровень безопасности в беспроводной Матрице слишком низок, из-за чего корпорации вводят более строгие протоколы использования данных. Хотя это, по сути, давало корпорациям больше контроля над Матрицей, их ещё пришлось уговаривать...

2076 — первые случаи когнитивного фрагментарного расстройства (КФР) — феномена, при котором личность человека без всякого предупреждения сменяется на другую или же появляются сразу несколько, которые борются за главенство